ファルアディア

User's manual

まえがき

　このたびは、きんぷくりんオリジナルＲＰＧ「ファルアディア」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。
　きんぷくりんの４作目となるこの作品は、デビュー作「プロヴィデンツァ」の世界を引き継ぐもので、制作者にとりましても、とても思い入れの深いものとなっています。
　さて、「ファルアディア」ですが、きんぷくりんのＲＰＧの特徴である自由度を今まで以上に高いレベルで追求しています。
　この自由度ですが、例えば行動のそれを高めるということは、シナリオの破綻という危険性と常に背中合わせにあります。もちろん、それだけに「ファルアディア」のスクリプト（脚本）とそれをささえるシステムはよく考えられた上で構成されています。
　しかし、逆にいうとこれは「プレイヤーを手のひらに乗せるのではなく作り手とプレイヤーが対等の立場で遊べる」テーブルトークの醍醐味をコンピュータＲＰＧで実現するための大事な要素なのではないかと思います。
「ファルアディア」とはゲームの舞台となる王国の名前です。私達は今、「ファルアディア」という一つの世界を共有しています。どうぞ心行くまで、この自由な世界をお楽しみ下さい。

Contents

ゲームを始める前に

ゲームを楽しく快適にプレイしていただくために以下の事項についてご確認下さい。

●パッケージの内容●●●●●

パッケージの中には以下のものが入っています。もし不足しているものがありましたらお買い上げいただきました販売店、もしくは直接当社までご連絡下さい。

フロッピーディスク

システム、データA、データBの計3枚のフロッピーディスクによって構成されています。

ユーザーズマニュアル（本書）

ユーザーズマニュアルは本ソフトウェアを楽しく快適にプレイしていただくために必要な情報について詳しく述べられています。

ユーザー登録カード

ディスクが壊れた場合の修理の依頼などのアフターサポートはユーザー登録して頂いたお客様に限らせて頂きます。ユーザー登録カードに必要事項を記入の上、ご返送下さい。

●モノクロ液晶ディスプレイ●●

モノクローム液晶ディスプレイをご使用の場合は、システムの起動後に、ＧＲＡＰＨキーを押して下さい。

●音源の選択●●●●●●●●●

本ソフトウェアはＭＩＤＩ（ＧＳ規格）に対応しております。これらの使用はゲーム中の「サウンド」によって指定出来ますが、ファンクションキーによっても同様のことが行えます。

ｆ・１　　ＦＭ音源を使用します
ｆ・２　　ＭＩＤＩ音源を使用します

●ハードディスクの使用●●●

本ソフトウェアはハードディスクにインストールしての使用が可能です。フロッピーディスクでも十分快適なプレイ環境になるように設計されていますが、より快適にプレイするにはハードディスクへインストールしてのプレイをおすすめします。

ハードディスクへのインストール

(1) コンピュータの起動

パソコンの電源を入れ、ハードディスクよりMS－DOSを起動します。正しく起動すると画面に、

A>_

と表示されます(_は点滅します)。

(2) フロッピーディスクのセット

「ファルアディア」のシステムディスクをディスクドライブにセットします。このとき、ディスクがセットされているドライブ名を確認して下さい(確認の仕方はMS－DOSのマニュアルをご覧下さい)。ここではドライブBとします。

(3) インストールの開始

画面の表示に続いて

A>B：INSTHD[ret]

と入力します([ret]はリターンの入力を表します)。

以降は画面の指示に従って操作してください。

インストール中はむやみにフロッピーディスクを抜き出したりしないでください。機械の故障の原因となります。

ゲームの起動と終了

ゲームを始めるためや、終わるためのの手順を説明します。説明はフロッピーディスクによる起動を想定していますが、ハードディスクによる起動でも手順は同様です。

●システムの起動方法●●●●

パソコン本体やモニターなどの電源を入れ、ハードディスクやフロッピーディスクドライブがアクセスなどの動作を行っていない状態になるまで待ちます。

続いて、「ファルアディア」のシステムディスクをドライブ1にセットし、リセットボタンを押します。

以上の手順で「ファルアディア」は起動します。

なお、ノート型パソコンなど、RAMドライブをご使用の場合、予めデータAディスクをコピーしておくと便利です。

●初めてプレイする場合●●●

ゲームをプレイするにはパッケージに含まれるディスクに加えて、データを記録するためのユーザーディスクが必要です。ご使用の機種に合うフロッピーディスクを1枚、ご用意下さい。ユーザーディスクは以下の手順で作成します。

システム起動後、Uキーを押します。「ユーザーディスクを作成します」とメッセージが表示されますので、ブランクディスク(ユーザーディスクにして構わないディスク)をドライブ2にセットし、リターンを押します。ディスクのチェック後、確認を求めてきますので、宜しければ、「はい」を選択して下さい。最後にゲームに必要なデータの作成と名前登録が行われます。主人公の名前を設定して下さい。

●続けてプレイする場合●●●

ユーザーディスクがある場合は、セーブ(記録)されているデータに基づきゲームを再開することが出来ます。

システム起動した後に、ユーザーディスクを2ドライブにセットし、リターンを押すとゲームは再開されます。1ドライブ仕様のパソコンをご使用の場合は、Ｓキーを押してから、画面の指示に従いドライブ1にユーザーディスクをセットします。

なお、最初からやり直したい場合は「初めてプレイする場合」と同様の手順で行えます。

●オープニングをみる場合●●●

オープニングは「ファルアディア」という世界設定について簡単に知っていただけるように用意したものです。

システム起動した後に、2ドライブには何もセットせずに、そのまま リターンを押すと始まります。また、Ｏキーを押しても始まります。

●ゲームを終了させる場合●●●

フロッピードライブにセットされているディスクをすべて取り出し、パソコンの電源をＯＦＦする、もしくはリセットをかけることによりゲームを終了することが出来ます。終了する前にデータをユーザーディスクにセーブすると、再びゲームをする時にセーブした直前の状態から続きをすることが出来ます。

なお、ドライブよりディスクを取り出す場合はディスクアクセスランプなどによってドライブがアクセス中ではないことを確認して下さい。

ゲームの進め方

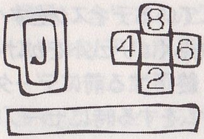
ゲームは基本的に移動、イベント、キャンプそして戦闘の4つのシステムによって成り立っています。これらのシステムおよび操作方法について十分に理解していただくことが、このゲームをより楽しくプレイするための鍵となります。

●基本操作●●●●●●●●●●●

操作はキーボード、ジョイパッド、マウスのうちのどれかによって行います。

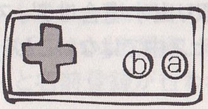
◇◇　操作方法と動作　◇◇

キーボード	ジョイパッド	マウス	基本動作	本書表記
リターン	trigA	左ボタン	確定	リターン
スペース	trigB	右ボタン	キャンセル	スペース
2 4 6 8	↓←→↑	マウス移動	移動	↓←→↑



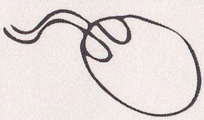
キーボード

リターンは折れ曲がった矢印、スペースは長い無印のキーです。



ジョイパッド

簡単快適に操作出来ますので、プレイにもっとも敵した入力装置です。ご使用をおすすめします·



マウス

マウス移動はマウス自体を前後左右の任意の方向に動かすことによって操作します。

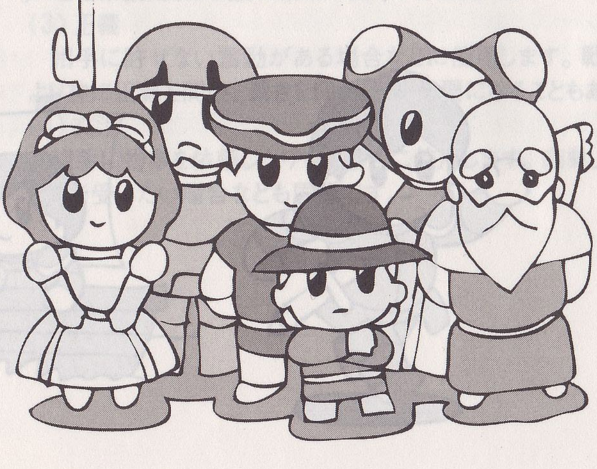
●ゲームの目的●●●●●●●●●

このゲームの最終的な目的は比較的早い段階で明らかになります。ですから、後はその目的に向かって突き進んでも構いませんが、このゲームの楽しみは、目的の達成よりも、むしろその過程にあるといっても過言ではありません。このゲームには数百にも及ぶ人達が登場します。この多くの人々を無視しては、「ファルアディア」の楽しみを語ることは出来ません。

世界をめぐり多くの人々と交流をもつこと。それがこのゲームの目的であり、楽しみであるといえるでしょう。

●スクリプト●●●●●●●●●

このゲームにはたくさんのスクリプト(脚本)が用意されています。これらはプレイする上での制約とはなりませんので、プレイする時には特に意識する必要はありません。しかし、同時にいくつものスクリプトと関わっていると、プレイする時に混乱してしまうかも知れません。最初は目的をしぼってプレイすると良いでしょう。



●移動●●●●●●●●●●●●●

移動は画面に表示されるマップ上で行います。これは平原、洞窟、そして町などによって構成されています。

移動の方法

移動は[↓][←][→][↑]によって行います。通常は画面中央に表示される主人公を表すキャラクターが現在位置を示し、マップがスクロールすることにより移動を表します。家の中などでは、キャラクターの表示位置の方が変わりますが、これも同様にキャラクターが現在位置を示します。また、キャラクターはキャンセルを押すと向いている方向に移動します。この機能はマウスによる入力を行う場合に使用すると、特に便利です。

移動の条件

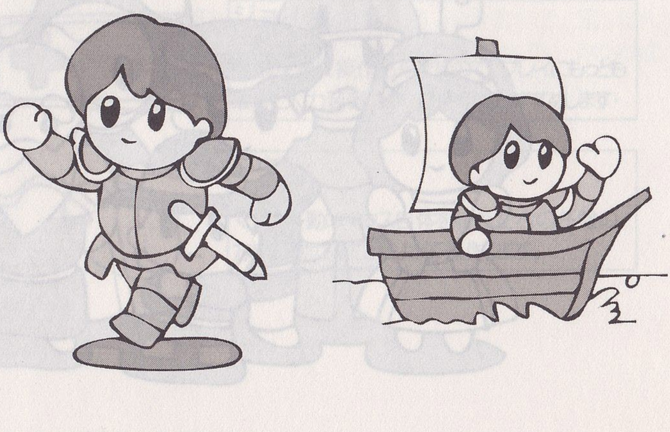
マップには進める場所と進めない場所があります。

(1) 進める場所

平原、森、通路などは自由に移動することが出来ます。また、城や町、洞窟などの入口へ進むと、その中にはいることが出来ます。

(2) 進めない場所

壁や屋根の上へ進むことは出来ません。海は舟を使って進むことが出来ます。山へは常に進むことが出来ません。



●イベント●●●●●●●●●●●●●

主に町の中にいるキャラクターとの会話などの出来事をイベントと呼びます。キャラクターにぶつかることによって相手に関心があることをアピール出来ます。また、相手があなたに関心があると、相手の方から近付いてくることもあるかも知れません。

通常イベント

町や城にいるキャラクターはたいていプレイヤーに好意的で、色々なことを話してくれます。内容は自分の関心事である場合が多いのですが、時に重要な話をしてくれることもあります。

コマンドイベント

プレイヤーは基本的にイベントで4つのコマンドを使うことが出来ます。これが相手に対する意思表示ともなりますので、上手に使い分けて下さい。

(1) 情報

相手から何らかの情報が欲しい場合や、何かを問い質したい場合に使用します。

(2) 親愛

相手に親愛の情を示す場合や、パーティの仲間に迎い入れたい場合に使用します。

(3) 正義

相手に許せない言動がある場合などに使用します。戦うことにより神に正義を問い、裁きを仰ぐことが必要になることもあります。

(4) 交渉

相手に物事を依頼したりする場合に使用します。商業上のサービスを受けたい場合なども同様です。

●キャンプ●●●●●●●●●●●●

移動可能な状態にある場合、リターンを押すことによりキャンプを行うことが出来ます。キャンプには6つのコマンドがあります。

オペレート

パーティのメンバーに体力回復の呪術などのコマンドを実行させたい場合に使用します。

セーブ

現在の状況を示したデータを保存します。メモリに保存するタイプとユーザーディスクに保存するタイプがあります。

(1) メモリセーブ

状況を一時的に保存するもので、ゲームを終了すると内容は失われてしまいます。

(2) ディスクセーブ

状況をユーザーディスクに保存するものです。ゲームを終了する時は、ディスクセーブを行って下さい。

ロード

データセーブによって保存した状況を再現します。メモリより再現するタイプとユーザーディスクから再現するタイプがあります。

サウンド

ＢＧＭを演奏する音源を指定します。通常はＦＭ音源になっていますが、ＧＳ規格のＭＩＤＩ音源が接続されている場合は、ＭＩＤＩによる演奏も出来ます。これら音源が実装されていない場合は、指定はキャンセルされ、無音となります。

マウス

マウスを操作する動作の感知レベルを変更する場合に使用します。マウスカウントを変更するのと同様の効果があります。

表示時間

戦闘などで表示される状況や情報の表示期間を変更する場合に使用します。

総合情報

現在の所持金など、パーティが共通に持つ情報を表示します。

スクリプトリスト

プレイしたスクリプト(脚本)のうち、代表的なものの一覧が表示されます。

●戦闘●●●●●●●●●●●●●●

平原(フィールド)を移動していると突然敵と遭遇する場合があります。敵と遭遇すると戦闘になります。また、洞窟などでは敵が徘徊している所もあります。その場合は、敵キャラクターに触れると戦闘になります。

●ゲームオーバー●●●●●●

主人公が死にゲームの続行が不可能になるとゲームオーバーになります。ただし、戦闘の直後に復活が可能である場合は、主人公は生き返ってゲームは続行されます。

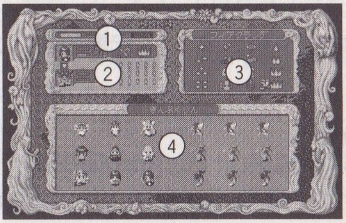
また、最終的な目的を達成し、エンディングを迎えた場合もゲームは終了します。

戦闘

戦闘では、キャラクターの腕力などの資質はもちろん、戦い方によっても結果は大きく変わってきます。戦略を駆使して勝利を勝ち取って下さい。また、キャンプのディレクトも基本的に戦闘と同じ画面、操作となっています。

●基本画面構成と操作●●●●●

戦闘になると画面が切り替わり、色々な情報や操作パネルが表示されます。



1　フェイズパネル
2　実況パネル
3　選択パネル
4　キャラクターパネル

フェイズパネル

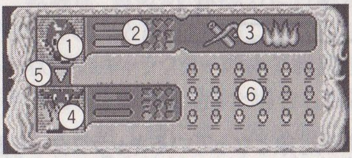
現在、命令を設定している状態にあるか、実行している状態にあるかを示します。この二つの状態はキャンセルを押すことによって切り替わります。キャンプのディレクトでは、命令の設定および実行直後に自動的に切り替わります。



命令設定
命令実行

実況パネル

現在の主な状況を表示します。パネル上段には命令を実行するキャラクターに関する情報と実行する命令が表示されます。そして下段左には命令の対象となるキャラクターの情報が表示されます。また、下段右には、キャラクター全員に関する情報が表示されます。



1 命令実行者　2 ステータス　3 命令
4 命令対象者　5 命令実行時間　6 キャラクター情報

(1) 命令実行者

命令を実行するキャラクターが表示されます。

(2) ステータス

上段のバーはＨＰの残量を、下段のバーがＭＰの残量をそれぞれ最大値との相対比で表示します。また、右隣のマークは点灯時に以下の状態にあることをしめします。

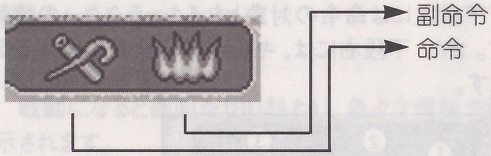


A			
	C	D	E
	F	G	H
B	I	J	K

A	ＨＰ残量	B	ＭＰ残量
C	麻痺	D	魅了
E	幻覚	F	眠り
G	忘却	H	腕力強化
I	頑健強化	J	剣強化
K	防具強化		

(3)命令

　実行する命令と、その命令の具体的種類(副命令)を表示します。



(4)命令対象者

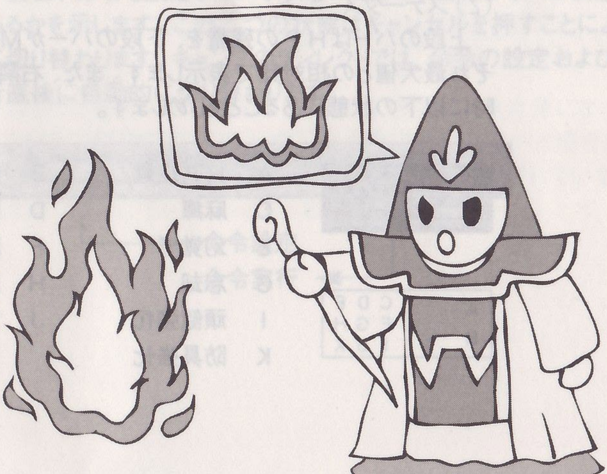
　命令を実行する対象となっているキャラクターを表示します。

(5)命令実行時間

　命令を実行出来る状態になるまでの残り時間が、表示されます。

(6)キャラクター情報

　キャラクターごとの命令実行時間、ＨＰ残量、ＭＰ残量を簡略表示します。全体の状況を把握するための目安となります。



●戦闘構成員●●●●●●●●●●●●

敵は最大9名現れ、複数の種類の敵が現れる場合もあります。味方は主人公を含めた最大9名の構成となり、その数はパーティの仲間にした人数によります。

●戦闘の終了●●●●●●●●●●●●

戦闘は、敵あるいは味方に行動を指揮できるキャラクターが一人もいなくなると終了します。すなわち、死亡や魅了もしくはアンデッド状態のキャラクターのみで戦闘を継続させることは出来ません。その他、退却が成功した場合も戦闘は終了します。

ゲーム終了時に主人公が死亡状態にあり、その場での復活も望めない場合はゲームオーバーになります。

●獲得●●●●●●●●●●●●●●●

戦闘で勝利を収めるとレベルアップしたり、戦利品や仲間を得ることがあります。

レベルアップ

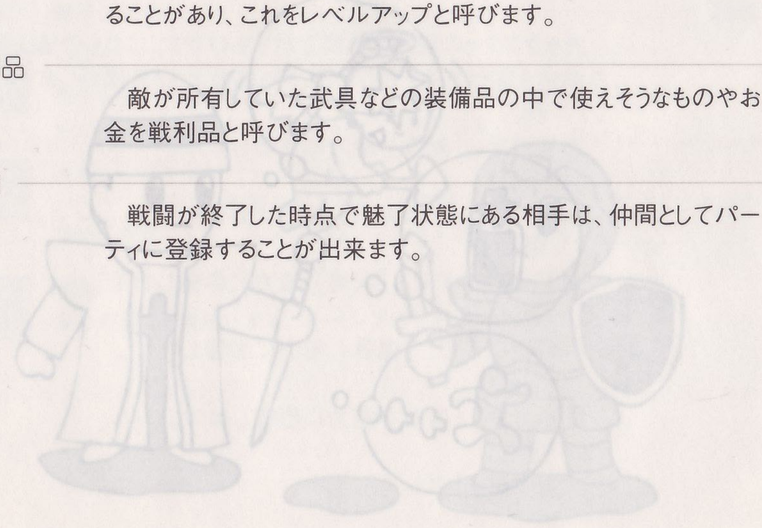
戦闘で経験を積むことによって、体力などの資質が著しく向上することがあり、これをレベルアップと呼びます。

戦利品

敵が所有していた武具などの装備品の中で使えそうなものやお金を戦利品と呼びます。

仲間

戦闘が終了した時点で魅了状態にある相手は、仲間としてパーティに登録することが出来ます。



●戦闘の進行●●●●●●●●●●●

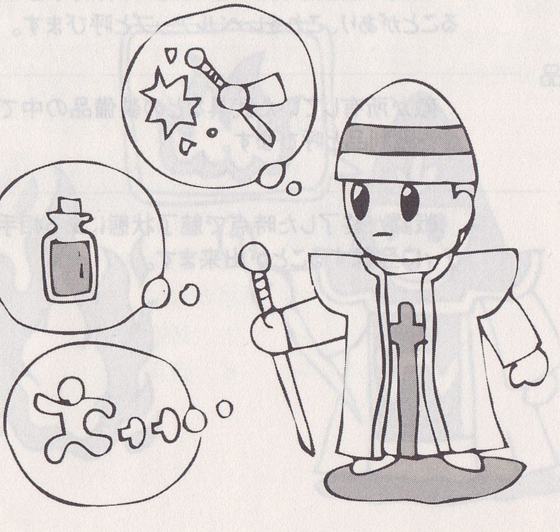
戦闘は大別すると命令の設定、命令の実行の二つのモードにより構成され、キャンセルを押すことによってモードを切り替えることが出来ます。

命令の設定

基本的にキャラクターが実行する命令は、それぞれのキャラクターがもっとも適当と思われるものを自動的に設定されます。そのうち、味方のキャラクターに関してはプレイヤーが独自に命令を与えることが可能です。ただし、命令が無効もしくは無効になった場合は、再び自動設定になります。

命令の実行

設定された命令が実行出来る状態になると、キャラクターは命令を実行します。難しい命令ほど実行出来る状態になるまでの時間が長くなり、キャラクターの資質が高いほど短くなります。また、命令が連続的に実行される場合も時間は多少短くなります。



●命令設定の方法●●●●●●●

プレイヤーが設定する命令は「誰が、何を、誰に」行うかについてそれぞれ指定することによって確定されます。

命令の設定モードに入ると天使のグラフィックカーソルが表示され、移動させることによって指定するものを変えることが出来ます。リターンを押すと確定します。

実行するキャラクターの指定

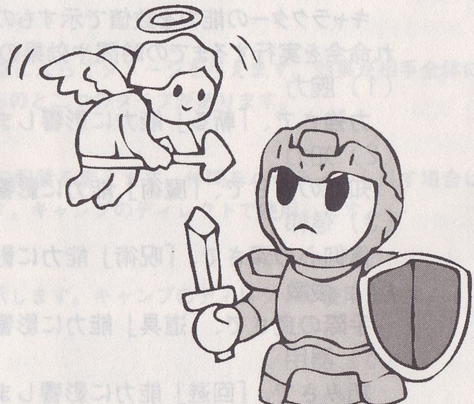
キャラクターパネルより選択します。選択出来るのは味方側のキャラクターのみです。

命令の指定

命令を選択パネルより選択します。命令の種類については資料「命令の種類」をご覧下さい。命令の種類によっては、さらに副命令を指定する場合もあります。

対象者の設定

キャラクターパネルより命令を実行の対象となる相手を選択します。



資料

魔術、呪術や道具の種類などを理解するとゲームがより楽しめます。資料は十分にご活用下さい。

●キャラクター情報●●●●●

キャンプのオペレートにてキャラクターを選択し、命令「情報」を行うことにより表示され、キャラクターの情報です。

ステータス

キャラクターの状況を示すものです。

（1）状態

正常、死亡、麻痺などキャラクターの状態を示します。

（2）レベル

キャラクターの大まかな技量の程度を示します。

（3）MHP／HP

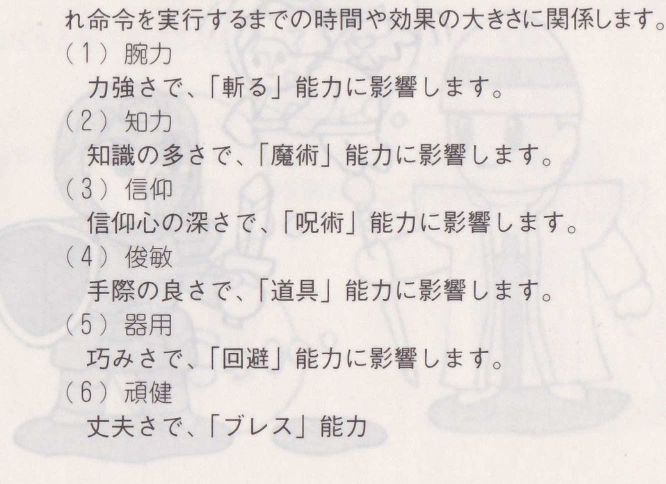
キャラクターの最大の体力ち現在の体力を示します。

（4）MMP／MP

魔術や呪術の使用回数を決める理力の最大値と現在の値を示します。

資質

キャラクターの能力を数値で示すものです。これらの値はそれぞれ命令を実行するまでの時間や効果の大きさに関係します。



（1）腕力

力強さで、「斬る」能力に影響します。

（2）知力

知識の多さで、「魔術」能力に影響します。

（3）信仰

信仰心の深さで、「呪術」能力に影響します。

（4）俊敏

手際の良さで、「道具」能力に影響します。

（5）器用

巧みさで、「回避」能力に影響します。

（6）頑健

丈夫さで、「ブレス」能力

●命令の種類●●●●●●●●●●

命令は8種類あります。



斬る

装備している剣や、その類のものによって相手にダメージを与えます。



魔術

相手にダメージを与えたり、魅了などの特定の状態に陥れたりします。効果については「魔術の種類」をご覧下さい。



呪術

相手のＨＰを回復させたり、魅了などの特定の状態から解放させたりします。効果については「呪術」をご覧下さい。



道具

道具を装備したり、回復薬を使ったりします。



回避

敵の攻撃から身を守ったり、退却したりします。退却が成立すると戦闘は終了します。



ブレス

相手にブレス攻撃によってダメージを与えます。効果が相手全体に及ぶものと個体のみのものと二つのタイプがあります。



人事

パーティの仲間の配置を変えます。仲間をパーティから外す場合は敵側の陣地に配置します。キャンプのディレクトで使用します。



情報

自分の現況を表示します。キャンプのディレクトで使用します。

●魔術の種類●●●●●●●●●●

魔術は種々の自然の法則を利用した技術であり、この世界では全部で16種類の魔術の存在が知られています。


ラミ
個体
魔法の刃でダメージを与える


イルシオ
個体
相手を幻惑させ剣の命中率を下げる


ラミフォルテ
個体
ラミの上級魔術


ドルミレ
個体
相手を眠りへと誘う


ラミスペリオ
個体
ラミフォルテの上級魔術


ネガジオ
個体
魔術や呪術の能力を打ち消す


ラミグランデ
個体
ラミスペリオの上級魔術


プレム
全体
相手を麻痺させ動きを鈍くさせる


ファシーノ
個体
相手を魅了し味方に引き込む


フィア
全体
炎によってダメージを与える


ネクロ
個体
死者をアンデッド化して味方に引き込む


フィアフォルテ
全体
フィアの上級魔術


ビゴロ
個体
相手の腕力を高める


フィアスペリオ
全体
フィアフォルテの上級魔術


ソポル
個体
相手の頑健さを高める


フィアグランデ
全体
フィアスペリオの上級魔術

●呪術の種類●●●●●●●●●●

呪術は崇高な心によって神の御力を仰ぐもので、この世界では全部で16種類の呪術の存在が知られています。


メナト
個体
体力を回復させる


イオカステ
環境
暗闇での視界を良くする


メネラウス
全体
体力を回復させる


イシュタル
環境
洞窟や塔から脱出する


メナティス
個体
メナトの上級呪術


タイト
環境
平原から町へ瞬間移動する


メネラウド
全体
メネラウスの上級呪文


サミーナ
環境
敵との遭遇率を低減させる


フィグエイア
個体
麻痺を回復させる


ファネス
個体
アンデッドをディスペルする


アウロラ
個体
眠りを覚ます


ジュニウス
全体
鎧などの防具の威力を強化する


ヴィーダ
魅了状態から解放する
相手の腕力を高める


イピゲネイア
全体
剣の威力を強化する


ナトロン
個体
死者の魂を呼び戻す


シェオル
個体
信仰心の低い方の生命を剥奪する

●道具の種類●●●●●●●●●●●

道具は体力回復や麻痺を治す回復薬と、剣や鎧などの装備に大別されます。どちらも冒険には欠かせない大切なものです。

回復薬

回復薬は町の薬屋で手に入れることが出来ます。また、洞窟の中で見つけることもあるかも知れません。

（1）体力回復

ＨＰを最大ＨＰの半分程度分回復させる効果があります。

（2）麻痺回復

麻痺状態から解放する効果があります。

装備

装備出来る道具は個体差もありますが、職業によっておおよそ限定されます。また、この表に載っていない道具を手に入れることもあるかも知れません。

剣	威力	騎	戦	僧	魔	冒
ダガー	12	○	○	○	○	○
ロッド	16	○	○	○	○	○
ショートソード	32	○	○			○
スタッフ	40			○	○	
ハンドアックス	48		○			
メイス	55			○		
スピア	64	○	○			○
グラディウス	90	○	○			○
モーニングスター	128			○		
ブロードソード	144	○	○			○
クリスタルロッド	120				○	
ウォーハンマー	170			○		
バスタードソード	220	○	○			○
グレートソード	244	○	○			○
グレートアックス	254		○			

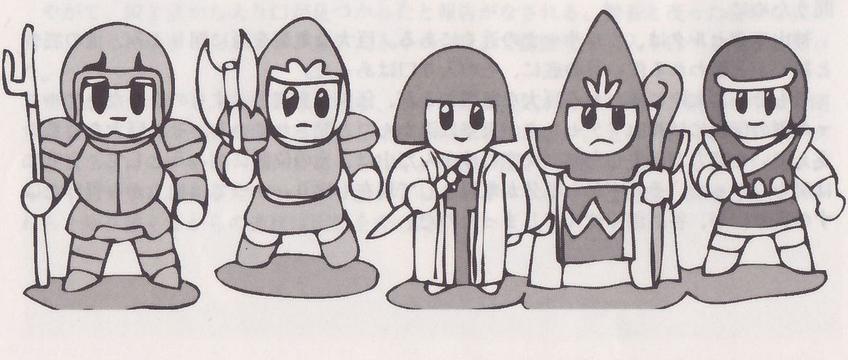
鎧	威力	騎	戦	僧	魔	冒
クロース	3	○	○	○	○	○
ローブ	10			○	○	
レザーアーマー	16	○	○	○		○
マジシャンズローブ	30				○	
リングメイル	22	○	○	○		○
スケイルアーマー	30	○	○	○		○
スプリントメイル	35	○	○	○		○
マジシャンズレザー	64					
バンデットメイル	52	○	○	○		○
ブリガンディ	72	○	○	○		○
チェインメイル	80	○	○	○		○
プレイトメイル	88	○	○			
ルーンローブ	96				○	
スーツアーマー	104	○	○			
ドラゴンスケイル	122	○	○	○		

楯	威力	騎	戦	僧	魔	冒
ウッドシールド	4	○	○	○		○
ラウンドレザー	7	○	○	○		○
レザーシールド	10	○	○	○		○
ラウンドシールド	15	○	○	○		
プロテクトリング	20	○	○	○	○	○
スモールシールド	25	○	○	○		○
バックラー	30	○	○	○		○
カイトシールド	35	○	○			
タワーシールド	40	○	○			
シルバーリング	45	○	○	○	○	○
シルバーシールド	50	○	○			
ルーンシールド	55	○	○	○		○
ナイトシールド	60	○	○			
ミスリルリング	65	○	○	○	○	○
ミスリルシールド	80	○	○			

兜	威力	騎	戦	僧	魔	冒
キャップ	1	○	○	○	○	○
レザーキャップ	3	○	○	○	○	○
サークレット	6	○	○	○	○	○
ハーフヘルム	9	○	○	○		○
サレット	12	○	○	○	○	
ダイアデム	15	○	○	○	○	○
ホーンドヘルム	18	○	○			
フルフェイス	21	○	○			
シルバーヘルム	24	○	○			
シルバーサークレット	27	○	○	○	○	○
ルーンヘルム	30	○	○	○		○
ミスリルヘルム	33	○	○			
ミスリルサークレット	36	○	○	○	○	○
ドラゴンサークレット	37	○	○	○	○	○
ドラゴンフェイス	40	○	○			

騎：騎士　戦：戦士　僧：僧侶　魔：魔術師　冒：冒険者

○印は装備可能な職業



Prologue

ゆるやかに流れる時の中で、人は己の過ちを忘れ、再び過ちを繰り返そうとする。人は多くの場合、愚か者であり、愚か者はその愚かさゆえ、己の愚かさに気がつかないものなのだ。

人の心の闇は、静かに邪なるものの芽を育てる。それは人の心の闇の中で充分に成熟し、世に現れる。恐怖と、厄災を連れて。そして、堕落した人々は為す術もなく、滅びへの道を歩むことになるのだ。

伝説の昔、世界は巨大な厄災に見舞われた。人の力では為す術もないと思われたその厄災に、敢然と立ち向かった勇者がいる。勇者は人々の心をまとめ、滅びの道を阻むために、その力を使ったのだ。力の発現は確かに勇者からだったかも知れない。しかし、勇者の力の源は人の心なのだ。一人の力ではあり得ない。人々の純粋な心が、厄災を退け、滅びの道を封じたのだ。

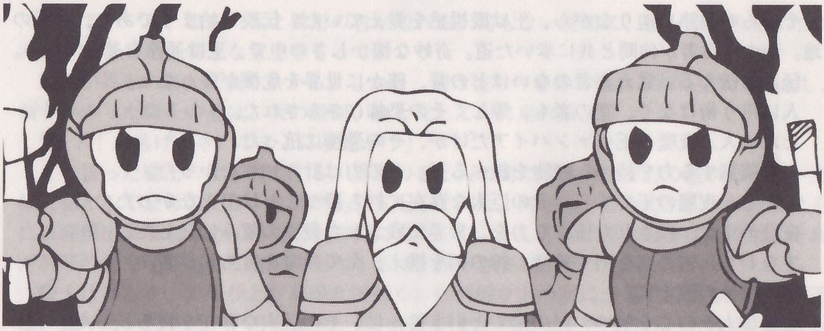
時は移ろい、今また、人の心は変わりつつあった。最初の変化は僅かなものだったかも知れない。人々は、勇者と共に滅びを封じた純粋さを失い、夢を失い、希望を失い、ただ生きるため、欲望と享楽を満たすためにのみ、己の心を砕くようになる。一人一人の心に生じた変化は僅かでも、雨粒がやがて大河を作るように、一つの巨大な闇となる。そして、一度は滅びを退けた人の心が、今再び自ら滅びの道を歩もうとしているのだ。

ファルアディアの王は人々の変化を敏感に感じ取っていた。それが確かに邪なるものと確信があったわけではない。漠然とした予感が、王に危険を告げていたのだ。それは、或は神の啓示であったかも知れない。それから数日、王は王宮の数万に及ぶ蔵書の山に、その身を埋めることになる。やがて王が得た答えは、神山アデセルタへ行く、それだけであった。古の文献は告げる。アデセルタこそ、かつて神が降臨した聖地に違いないと。アルファの剣の伝説も、アデセルタがその始点であり、終点だったのだ。伝説は、その底に真なるものを埋めている。アデセルタにまつわる伝説にも多く真実が含まれるはずだった。

王の心は決まった。神に問うのだ。問題が人の根源にあるならば、解決の糸口は、人を生み出した者、即ち神に問うのが一番の近道のはずだ。アデセルタへ行くのだ。神に問うために。

神山アデセルタは、カルサーナの近くにある。巨大な亀裂を西に回りこみ、地の底へと続くかと思われる深い谷の底に、その入り口はあった。

そもそも、大陸に横たわる巨大な亀裂こそが、伝説が真実と示すものなのだ。アルファの剣の伝説には神山アデセルタが天空に浮かんだと記されている。その巨大な質量を支えていた魔力が消失した時、天空に浮かんだ山は、元の位置に戻ろうとして、完全には戻らなかった。そのずれた部分が亀裂として現在も残り、かつては地上から行けたはずの入り口が、谷底深く沈んでしまったのだ。



巨大な亀裂を見下ろし、王は身体に震えが走るのを感じた。山を一つ空に浮かべるとは、どれほどの力が必要なことなのか。もし、それほどの力を持つ者が、人に敵対したならば、果たして人に未来はあるのか。

王は強く頭を振った。未来を掴む為に、ここまで来たのだ。恐れてはいけない。恐れは心の闇を増大させる。そして心の闇にこそ、魔の乗じる隙間があるのだ。

王は、谷底へと続く道の手前で馬を止めた。随行する騎士達は黙って王にならう。やがて、道の中腹まで来た時に一人の騎士が呟いた。ここには悪魔が眠ると聞いたことがある、と。その言葉はすぐに王に聞きとがめられた。騎士は言う。自分はただ、言い伝えを知っているだけだと。

言い伝えは伝える。すべての厄災は、あの山より始まり、すべての破滅は、あの山より現れる、と。王は、それ以上は問わなかった。王には解っていたのだ。すべてが神山アデセルタから始まったことを。アルファの剣の伝説は、アデセルタから始まった。そして、すべてが終わるのもまた、アデセルタなのだ。ならば、神はアデセルタにいる。悪魔が眠るならば、神もまた、同じところにいるはずなのだ。

やがて、騎士達から入り口が見つかったと報告がなされる。鬱蒼と茂った奇妙な森の間に、入り口はあった。王は、息を大きく一つ吸って躊躇せずに入り口へと進んで行った。

空気が淀んでいた。一種異様な気を、その淀んだ空気が含んでいる。洞窟の中は暗闇ではなかった。床や壁が僅かに発光しているのかも知れない。王の一行は、アデセルタの巨大な迷宮の中を奥へ奥へと進んで行く。迷宮は落下の衝撃か、それとも作られてからの年月がそうさせるたのか、所々崩れてしまっている。切れた通路、倒壊した壁。それらを乗り越えながらの道程は困難を究めた。

それらの通路を辿りながら、王は既視感を覚えていた。伝説の始まりであり、終焉の地。かつて勇者が仲間と共に歩いた道。奇妙な懐かしさの中で、王は通路を進んで行く。
伝説は伝える。覚える者のないほどの昔、確かに世界を危機が襲ったと。
人に抗う術はなく、魔の者も、等しくその恐怖にさらされた。
ただ一人、夜魔の王ヴァンパイアだけが、その恐怖に抗った。
人を陵駕する力を持つ、魔物を統べる王。その力は計り知れなかった。
しかし、夜魔の王ですら、その巨大な存在に打ち勝つことは出来なかったのだ。
夜魔の王は、残された僅かな力を、世界に残された最後の望みに託した。
すなわち、古の血を引く勇者。神の剣を携え、全ての魔を打ち払う者。
アルファの騎士に。
勇者は人々の心を集め、己の全てと引き換えに、その巨大な存在を打ち払った。
王は、騎士に声を掛けられて我に返った。歩きながら、夢を見ていたのかも知れない。王の血に眠るかすかな記憶が、迷宮の神気に呼応して、王に夢を見せたのか。確かに見たように思う。勇者の歩いた道を。夢、或は幻かも知れなかったが、王は確信していた。それは真実だったのだ、と。
王が心を遥か古へと飛ばしている間に、迷宮は終わろうとしていた。騎士が王に声をかけたのもそのためだった。
通路は終わり、巨大な扉が眼前に控えている。王は、一瞬ためらい、扉を開け放った。
巨大な広間だった。通路の明かりとは比べ物にならない程の光で満ちていた。そして、広間の奥には、巨大な祭壇。王は、祭壇の前に立ち、問う。
「神よ。いるならば、答えて欲しい。私はどうすればいいのか。民の心に芽生えた邪な心を、民の心の闇を払うには、私はどうすればよいのか！」
王は願った。神の現れることを。神が答えることを。しかし、祈る王の心に闇がなかったと、誰が断言出来るだろう。心の闇は、静かに育って行くのだ。王は神の存在を疑ったことはなかったか。神に感謝する心を失ったことはなかったか。人は皆神の使徒であるのだ。その使徒たる人が、神の存在を忘れた時、古の伝説は再び繰り返されることとなる。
空間に亀裂が走る。実際には亀裂などなかった。しかし、王にはそれが見えた気がした。
＜人は、再び道を違えたのだ。愚か者共よ。己自身の存在を悔いるがいい。貴様等の存在が、神を去らせたのだ。我等が神の力によって。いま一度破滅への道を歩むがいい。＞
それは、空間の亀裂から発せられたものだった。声ではない。何者かの意思が、直接心に響いたのだ。それは、強烈で、邪悪な意思だった。

そして、一人、また一人と異形の者が現れる。何もない空間に、彼らは突然現れたのだ。巨大な気と、邪悪な意思をもって。

騎士が異形の者共に斬りかかる。しかし、剣は彼らの身体に触れる前に空間で停止し、斬りかかった騎士の姿は、次の瞬間、塵と化して床に崩れる。

「陛下！お逃げ下さい！ここは私達が！」

そう言った騎士の姿が消失する。異形の者と人の間には致命的な力の差があった。王は茫然として立ちすくむ。驚愕が王を支配していた。何が起こったのか。にわかには王には理解出来なかった。神に道を問いに来たのだ。そして神に祈りを捧げたのだ。それが異形の者を呼び寄せる結果になろうとは、誰が想像しただろうか。

騎士はひとり、またひとりと倒れて行く。圧倒的な力の前に、為す術はなかった。王は、逃げた。恐怖だけが王を支配していた。巨大で邪悪な意思の前に、正気でいられるとは思えなかった。身体が動いたのが不思議だった。恐怖で石と化したように思われたのだ。

恐怖の中で王は突然理解した。伝説の告げる巨大な厄災の存在を。

人が、それを呼び寄せたのだとすれば、人とは何と愚かな存在なのか。

王の心を巨大な恐怖の闇が支配して行く。そして、それから先はどこをどのように通って王宮まで戻って来たのか、ついには思い出せなかった。

ぼろぼろになった王が王宮に戻ったのは、それから数日の後のことであった。傷つき、衰弱し、しばらくは口も聞けない状態だった。そして、口を聞ける程の体力を取り戻した時、傍らに控える姫に、王は言った。

「探せ。アルファの騎士を。伝説の血を色濃く継ぐ、勇者を探すのだ。一刻も早く！世界が滅亡するまえに！」



ご注意

1 本製品は株式会社ソフコムの著作物です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物を複写·複製することを禁じます。

2 本製品は万全を期して作成しておりますが、万一不良品などございましたらご連絡下さい。無償にて交換致します。その他の責についてはご容赦下さい。

3 本製品のサポートは、ユーザー登録していただいた方のみを対象とさせていただきます。ユーザー登録カードは、必要事項をご記入の上、当社へご返送下さい。

4 取扱上の事故等によりディスクが壊れた場合は、実費にて交換致します。壊れたディスクと交換費一枚につき1,000円を当社までお送り下さい。

5 本製品の内容に関する質問については一切お答えすることは出来ませんのでご了承下さい。

SOFCOM
JAPAN

株式会社ソフコム
仙台市太白区鈎取本町1-10-40
TEL.022(243)3918

KINPU KURIN

きんぷくりん